Maniac Mansion ® 2:
Day of the Tentacle™
Referenzkarte IBM®

Inhalt

In Ihrer Packung von *Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle* sollten Sie folgende Komponenten vorfinden:

- Sieben Spieledisketten
- Diese Referenzkarte
- Ein Benutzerhandbuch
- Zusätzliche nützliche Inforationen, die Sie nicht unbedingt zum Spielen benötigen.

So geht´s los

Achtung: Wir empfehlen, daß Sie sich zunächst Sicherheitskopien von den Spieldis-ketten erstellen und die Originale an einem sicheren Ort aufheben. Die Disketten sind nicht kopiergeschützt, so daß Sie bei der Anfertigung von Sicherheitskopien den Hinweisen in Ihrem Benutzerhandbuch zu Ihrem Computer folgen können.

Um *Day of the Tentacle* auf Ihrer Festplatte zu installieren, booten Sie Ihren Rechner wie gewohnt. Danach legen Sie Disk 1 in Ihr Laufwerk A (oder B). Wechseln Sie auf das Laufwerk, indem Sie A: eingeben und mit [Enter] bestätigen. Tippen Sie nun INSTALL und [Enter]. Jetzt müssen Sie nur noch den Bildschirmanweisungen folgen.

Wenn Sie das Spiel spielen wollen, wechseln Sie zunächst auf das Laufwerk, auf dem Sie *Day of the Tentacle* installiert haben (z. B. tippen Sie C: und drücken [Enter]). Danach tippen Sie CD \DOTT, [Enter], um in das richtige Verzeichnis zu gelangen. Um das Spiel zu starten, geben Sie erneut DOTT ein und bestätigen mit [Enter].

Spezielle Optionen

Nach der Installation prüft das Programm automatisch, welche Sound- und Grafikkarten Sie installiert haben und paßt das Spiel daran an. Wenn Sie eine Roland™ oder eine General MIDI™ Soundkarte haben, müssen Sie dieses dem Computer mitteilen, indem Sie DOTT R oder DOTT G eingeben. Wollen Sie die Standardvorgaben verändern, können Sie das, wenn Sie nach DOTT einen der folgenden Buchstaben eingeben (getrennt durch ein Leerzeichen):

a	AdLib/SoundBlaster music
r	Roland music
g	General MIDI music
m	Benutze Maussteuerung
j	Benutze Joystickkontrolle
k	Benutze Tastatursteuerung
t	Textmodus (Ausschalten digitalisierter Sound & Sprache)
s220/7/8	Adresse/Interrupt/Buffergröße von SoundBlaster™ setzen

Wenn Sie also *Day of the Tentacle* mit AdLib™- Sound und mit Joystick spielen wollen, tippen Sie: DOTT A J

Cursor-Steuerung

Sie können eine Maus zur Cursor-Steuerung benutzen, wenn Sie einen kompatiblen Maustreiber installiert haben. Mit dem *linken* Mausknopf wählen Sie Objekte auf dem Bildschirm oder Sätze, die Sie ausgeben möchten. Drücken Sie den *rechten* Mausknopf, um ein markiertes Wort mit einem Objekt, auf das der Cursor zeigt, anzuwählen. Für den Fall, daß Sie sowohl Maus als auch Joystick installiert haben, können Sie eines von beiden als Kontrolleinrichtung bestimmen. Drücken Sie hierzu die [STRG]-Taste und gleichzeitig „m“ für Maus oder „j“ für Joystick. Um Ihren Joystick neu zu kalibrieren, drücken Sie ebenfalls gleichzeitig [STRG] und „j“.

Tastatursteuerung

Wenn Sie mit der Tastatur arbeiten, können Sie entweder mit den Pfeiltasten oder mit den Tasten des numerischen Ziffernblocks den Cursor bewegen. Die [Enter]-Taste entspricht dem *linken* Mausknopf und die Tabulator-[TAB]-Taste dem *rechten.* Darüber hinaus können Sie alle im Spiel gebrauchten Verben auch mit den entsprechenden Tasten (Hotkeys) anwählen. Drücken Sie die Taste einmal, geschieht das gleiche als würden Sie den Cursor zuerst auf das Verb bewegen und danach die [Enter]- oder [TAB]-Taste drücken.

Hotkeys

Day of the Tentacle

G	**N**	**B**
Gib	Nimm	Benutze
O	**S**	**D**
Öffne	Schau	Drück
R	**Z**	**C**
Rede	Zieh	Schließ

Maniac Mansion 1

Q	**W**	**E**	**R**	**T**
Nimm	Zieh	Gehe zu	Person	Schließ aus
A	**S**	**D**	**F**	**G**
Gib	Drück	Was ist	Schließ	Schalt ein
Z	**X**	**C**	**V**	**B**
Lies	Öffne	Benutze	Repariere	Schalt aus

Weitere Tastaturkommandos:

DAY of the Tentacle:

1- Wechseln zu Hoagie

2- Wechseln zu Bernard

3- Wechseln zu Laverne

Achtung: Im Gespräch mit einem anderen Charakter können Sie mit den Tasten 1 - 6 die verschiedenen Dialogteile auswählen. 1 bedeutet die erste Wahl, 6 ist die letzte Wahl.

Maniac Mansion 1:

U Scrollt die Inventarliste nach oben, **I** wählt den obersten linken Gegenstand der Inventarliste, **O** wählt den obersten rechten Gegenstand aus der Inventarliste, **J** scrollt die Inventarliste nach unten, **K** wählt den unteren linken Gegen stand aus der Inventarliste, **L** wählt den unteren rechten Gegenstand aus der Inventarliste, **F1, F2 & F3** wechselt zwischen den Charakteren.

Funktions- und Kommandotasten

Spiel speichern oder laden	**F1** oder **F5**
Schnittszene überspringen	**ESC** oder gleichzeitig beide Maus-/Joystickknöpfe
Spiel neu beginnen	**F8**
Spielpause	**Leertaste**
Sound lauter/leiser (nur Musik)	] / [
Texte schneller	+
Texte langsamer	–
Textzeile löschen	.
Maussteuerung	**STRG m**
Joysticksteuerung	**STRG j** (Joystick vorher zentrieren)
Zwischentexte an/aus	**STRG t**
Spiel beenden (ohne zu speichern	**ALT x** oder **STRG c**
Versionsnummer	**STRG v**

Speicheralarm

Day of the Tentacle benötigt 570K freien Speicher (wenn Sie 2MB EMS RAM haben, läuft es auch mit nur 530K, aber mehr ist besser). Sollte Ihr Computer nicht über genügend freien Speicher verfügen, wird das Spiel Sie nach dem Start darüber informieren. Sie können dann zwar noch spielen, allerdings wird dann sehr häufig auf die Festplatte zugegriffen, was das Spiel teilweise stark verlangsamt. In diesem Fall beenden Sie das Spiel (vorher speichern) und versuchen, Speicherplatz freizumachen, indem Sie alle speicherresidenten (TSR) Programme, die Sie installiert haben, entfernen. Lesen Sie bitte auch das Kapitel “Fehlerbehebung”.

Speichern/Laden von Spielständen

Wenn Sie einen Spielstand speichern oder laden möchten, drücken Sie [F1] oder [F5]. Sobald das entsprechende Menü erscheint, können Sie zwischen SPEICHERN, LADEN, SPIELEN (bringt Sie zurück zu dem Spielstand, in dem Sie [F1] gedrückt haben) und BEENDEN (beendet das Spiel) wählen.

Um zu SPEICHERN: Klicken Sie die Option SPEICHERN an. Es erscheint an der linken Seite des Bildschirms eine Liste, in der zeilenweise alle bisher gespeicherten Spielstände aufgeführt sind. Mit Hilfe der Pfeilsymbole scrollen Sie die Liste; klicken Sie mit dem rechten Mausknopf, springt der Cursor an den Anfang oder an das Ende dieser Liste. Sie können einen Spielstand auswählen, indem Sie den Cursor darauf setzen und dann klicken. Jetzt können Sie einen neuen Spielstand dort eingeben oder den vorhandenen Namen ändern. Klicken Sie den OK-Knopf an oder drücken [Enter], wird dieser Spielstand gespeichert. Wenn Sie nicht speichern möchten, klicken Sie ABBRUCH an.

Um zu LADEN: Klicken Sie die Option LADEN an. Es erscheint an der linken Seite des Bildschirms eine Liste, in der zeilenweise alle bisher gespeicherten Spielstände aufgeführt sind. Mit Hilfe der Pfeilsymbole scrollen Sie die Liste; klicken Sie mit dem rechten Mausknopf, springt der Cursor an den Anfang oder an das Ende dieser Liste. Sie können einen Spielstand auswählen, indem Sie den Cursor darauf setzen und klicken. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie den OK-Knopf an oder drücken [Enter], um den Spielstand zu laden. Klicken Sie ABBRUCH an, wenn Sie es sich anders überlegt haben.
Achtung: Wenn Sie einen höheren Spielstand laden, geht der aktuelle Spielstand verloren, AUSSER, Sie haben diesen Stand gespeichert, bevor Sie [F1] gedrückt haben.

Fehlerbehebung

In diesem Abschnitt finden Sie Lösungen zu einigen Problemen, die sehr häufig auftreten. Sollten Sie also Probleme haben, *Day of the Tentacle* zu starten, lesen Sie bitte zunächst diesen Abschnitt und die README-Datei im Spieleverzeichnis, bevor Sie sich an unseren Kundenservice wenden.

Speicher

Dieses Spiel benötigt mindestens 570K freien Arbeitsspeicher zum Starten. Wenn in Ihrem System EMS-Speicher installiert wurde, können Sie *Day of the Tentacle* auch mit 530K spielen. Das Programm erkennt automatisch bis zu 2MB EMS-Speicher.

Sollten Sie mit MS-DOS 5.0 arbeiten, können Sie einige speicherresidente Programme in den oberen Speicherbereich laden. In der Dokumentation zu Ihrem Betriebssystem finden Sie genaue Angaben darüber. Wenn Ihre Rechnerkonfiguration von der optimalen Konfiguration, die benötigt wird, um *Day of the Tentacle* zu spielen, abweicht, können Sie sich eine Bootdiskette mit der gewünschten Konfiguration erstellen.
Folgende Schritte sind nötig, um eine Bootdiskette zu erstellen:

1)	Legen Sie eine (leere) Diskette in Laufwerk A. Um eine Bootdiskete zu erstellen, tippen Sie		
		format a: /s	[Enter]
	Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Die Diskette wird formatiert und die DOS-Systemdateien übertragen.		
2)	Am C: Promp geben Sie ein:	copy comand.com a:	[Enter]
3)	Wechseln Sie auf Laufwerk A, indem Sie A: tippen.		
4)	Am A: Prompt geben Sie ein:	copy con config.sys	[Enter]
		files=20	[Enter]
		buffers=20	[Enter]
5)	Drücken Sie gleichzeitig	[STRG] und [z]	[Enter]
6)	Am A: Prompt geben Sie ein:	copy con autoexec.bat	[Enter]
		prompt=pg	[Enter]
		path=c:\;c:\dos	[Enter]
7)	Drücken Sie gleichzeitig	[STRG] und [z]	[Enter]

Wenn Sie die Bootdiskette erstellen, sollten Sie ebenfalls die relevanten Dateien für Ihre spezielle Soundkarte und Maus kopieren, damit Sie sicher sein können, daß auch diese Peripherien ordnungsgemäß arbeiten. Bitte beachten Sie, daß die obigen Angaben für nicht komprimierte Festplatten gelten. Wenn Sie Ihr System mit der Bootdiskette starten, erhalten Sie ein Maximum an Speicherplatz.

MS-DOS 6.0 wird mit dem Speichermanager MemMaker ausgeliefert. Für weitere Informationen lesen Sie bitte das Benutzerhandbuch zu Ihrem Betriebssystem.

Festplattendoppler: Dieses Spiel ist so angelegt, daß Sie eine optimale Leistung auf unkomprimierten Festplatten erhalten. Sollten Sie mit Festplattendoppler arbeiten, kann dadurch die Qualität des Spiels beeinträchtigt werden, abhängig von dem Programm, mit dem Sie arbeiten.

Soundkarten: Sollten Sie Probleme mit Ihrer Soundkarte haben, benutzen Sie die Diagnose-Software, die mit der Soundkarte ausgeliefert wurde. Die meisten Schwierigkeiten mit Soundkarten basieren auf fehlerhafter Konfigurierung. Wenn Sie eine Soundkarte benutzen, die nicht von uns aufgelistet wurde oder wenn Sie eine Soundkarte im Emulationsmodus betreiben, kann dieses die Soundausgabe behindern. Ebenso kann mangelnder Speicher der Grund für Probleme sein. Stellen Sie also sicher, daß die Größe Ihres Arbeitsspeichers den Minimalanforderungen des Spiels entspricht.

Maus-Setup: Bei Schwierigkeiten mit der Maus prüfen Sie, ob der zugehörige Treiber korrekt installiert und geladen wurde. Windows und andere Software-Pakete verfügen oft über interne Maustreiber, die nicht unbedingt außerhalb ihrer Umgebung funktionieren. Die meisten Maustreiber werden geladen, wenn Sie am C: Prompt MOUSE eingeben. Bitte lesen Sie in Ihrer Originaldokumentation nach, ob für Ihre Maus andere Kommandos existieren.

Verhält sich Ihre Maus nicht korrekt, kann der Grund auch in einem inkompatiblen Maustreiber oder in einem Hardware-Konflikt liegen. Setzen Sie sich gegebenenfalls mit dem Hersteller Ihrer Maus in Verbindung.

KUNDENSERVICE

Bevor Sie bei unserem Kundenservice anrufen, sollten Sie den Abschnitt “Fehlerbehebung” und die README-Datei des Spiels genau lesen. Bei der Vielzahl von möglichen Hardware- und Software-Konfigurationen ist es auch möglich, daß Sie sich mit Ihrem Computerhersteller, -fachhändler oder dem Vertreiber Ihrer Software in Verbindung setzen müssen, damit Sie Ihre Hardware und Software auf unser Spiel abstimmen können.

Wenn Sie bei unserem Kundenservice anrufen, sollten Sie sich möglichst in der Nähe Ihres Rechners aufhalten oder eine Liste mit detaillierten Angaben zu Ihrer Hardware- und Software-Konfiguration vorliegen haben.

Sie erreichen unseren Kundenservice Montag, Mittwoch und Freitag zwischen 16 - 18 Uhr unter der Telefonnummer 0 21 31/ 66 02 111, ab 1. Oktober ´93 unter 0 21 31/ 965 111. Bitte haben Sie etwas Geduld.